

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang berperan sebagai pedoman dalam menyelesaikan langkah-langkah suatu kegiatan. Dalam melaksanakan langkah-langkah suatu model pembelajaran, terdapat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik yang digunakan pendidik untuk menunjang pembelajaran. Menurut Miftahul Huda, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat suatu kurikulum. Rancang bahan ajar dan integrasikan proses pendidikan di kelas atau dalam lingkungan yang berbeda. Menurut (*Joyce & While*).

Banyak sekali variasi-variasi dari model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi di dunia nyata sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nglimun, dkk (2017:230) pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang diawali dengan tanya jawab secara lisan yang bersifat ramah, terbuka dan negosiasi) serta berkorelasi pula dengan dunia nyata peserta didik (*daily life modeling*), sehingga materi yang disajikan akan terasa manfaatnya, munculnya motivasi belajar peserta didik, pikiran peserta didik menjadi lebih konkret dan diakhiri dengan suasana yang semakin kondusif

Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam sudut pandang Shoimin (2019:41) dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan untuk memotivasi peserta didik guna memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan cara menghubungkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari sehingga pada akhirnya peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan secara fleksibel yang dapat diterapkan guna memecahkan permasalahan yang dihadapinya

Ketika menerapkan model pembelajaran kontekstual, tugas guru hanya sekadar membantu peserta didik untuk mencapai tujuannya. Selebihnya guru hanya berkuat dengan strategi daripada pemberian informasi (Shoimin, 2019:41). meningkatkan motivasi belajar untuk hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah suatu pola rancangan pembelajaran yang menggambarkan pembelajaran secara sistematis langkah demi langkah untuk membantu peserta didik mengorganisasikan informasi dan gagasan serta membangun pola berpikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurhadi, pendidikan berbasis tempat merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan antar materi. Karakteristik Model *Contextual Teaching and Learning*.

Perlu diketahui CTL menekankan pada berpikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan dan penyintesisan informasi dan data dari berbagai sumber dan pandangan pada berpikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan dan penyintesisan informasi dan data dari berbagai sumber dan pandangan.

Model pembelajaran CTL menekankan penggunaan *High Order Thinking Skills* (HOTS), transfer pengetahuan, mengkoneksikan pengetahuan dengan kehidupan nyata, mengumpulkan, menganalisis, membuat hipotesis, dan menghasilkan hal baru dari data yang ada, serta sistem penilaian yang memusatkan pada penilaian otentik (*authentic assesement*) yang didapat dari berbagai sumber dan pelaksanaannya terintegrasi dengan proses pembelajaran.

Contextual teaching and learning (CTL) juga dapat diartikan sebagai suatu konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, memotivasi siswa dalam membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya pada kehidupan nyata. Ngilimun (2014: 62).

Landrawan mengatakan dalam Hendra (2021, hlm 141): “Model konteks (CTL) dicirikan dengan mendukung pemikiran tingkat tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin ilmu, dan pengumpulan, analisis, dan sintesis informasi dan data” “sumber dan perspektif” dari berbagai disiplin ilmu . Ciri- ciri CTL Menurut Sanjaya dalam Pratami dkk (2022, hlm.114), yaitu:

- a. Pembelajaran adalah proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya (*knowledge activation*).
- b. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan baru (*knowledge acquisition*).
- c. Ilmu memahami, ilmu yang tidak dapat diperoleh hanya dengan hafalan saja, melainkan ilmu tersebut harus dipahami dan diyakini.
- d. praktik pengetahuan dan pengalaman (*knowledge application*), yaitu pengetahuan dan pemahaman yang ada harus dapat diterapkan dalam kehidupan nyata siswa.
- e. Refleksi (merefleksikan pengetahuan).

2. Langkah-Langkah *Contextual Teaching and Learning*

Langkah-langkah model CTL menurut Sipayung dalam Femisha & Madio (2021, hlm. 100) adalah sebagai berikut:

a. *Contructivisme* (Konstruktivisme)

Konstruktivisme merupakan landasan pemikiran CTL yang berupa pengetahuan yang dikembangkan secara bertahap oleh manusia dan hasilnya diperluas dalam konteks yang terbatas. Pengetahuan lebih dari sekedar fakta, persepsi, dan aturan yang perlu diserap dan ingat. Manusia juga harus merancang pengetahuannya sendiri dan memberinya makna melalui pengalaman nyata atau pengalaman hidup.

b. *Inquiry* (Menemukan)

Inquiri adalah bagian sentral dari pembelajaran berbasis CTL. Pengetahuan ketrampilan, dan kemampuan lain yang ditemukan peserta didik diharapkan semata-mata merupakan hasil penemuannya sendiri, bukan hasil hafalan serangkaian fakta. Siklus penelitian meliputi observasi, tanya jawab, dugaan pengumpulan data, dan kesimpulan. Menurut Sani (2013: 94), inkuiri dilakukan dengan mengikuti siklus yang terdiri dari mengamati, bertanya, menyelidiki, menganalisis, dan merumuskan baik secara mandiri maupun bersama kelompok. Peserta didik dilatih untuk mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir kritis, mulai dari membuat inferensi, menyimpulkan, menghitung, mengidentifikasikan hubungan, menerapkan konsep, dan membuat perbandingan.

c. *Questioning* (Bertanya)

Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran CTL. Bertanya dalam

pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa (Elhefni dkk., 2011: 65).

Questioning merupakan strategi terpenting dalam pembelajaran berbasis CTL. Inkuiri dalam pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu kegiatan dimana guru dapat mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir peserta didik. Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran inkuiri, karena mereka menggali informasi, dan menunjukkan hal-hal yang belum mereka ketahui.

1. Konsep *Learning Community* (Masyarakat Belajar)

Konsep komunitas belajar menunjukkan bahwa hasil pembelajaran ini dapat dicapai melalui kolaborasi dengan orang lain. Hasil belajar tersebut dapat dicapai dengan cara “sharing” antara teman, kelompok, atau antara orang yang sudah dikenal dengan orang yang belum dikenal.

2. *Modelling* (Pemodelan)

Pemodelan adalah suatu kegiatan dimana terdapat model yang dapat ditiru untuk mempelajari suatu keterampilan atau pengetahuan tertentu. Pada CTL guru bukanlah satu-satunya model. *modelling*. Dalam tahap ini, guru menyampaikan tujuan dan motivasi pada peserta didik. Guru akan menanamkan pola pikir pada peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan. Guru juga dapat menyampaikan contoh-contoh yang berkaitan dengan permasalahan materi pembelajaran yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

3. *Reflection* (Refleksi)

Refleksi adalah cara memikirkan apa yang baru saja pelajari atau

merefleksikan apa yang telah dilakukan di masa lalu. Refleksi adalah reaksi yang berkaitan dengan suatu peristiwa, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diperoleh. Menurut Sani (2013: 95), refleksi perlu dilakukan dalam upaya menilai pelaksanaan pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik. Refleksi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru membimbing peserta didik untuk berpikir tentang apa yang telah dipelajari.
- 2) Peserta didik menelaah dan merespons kejadian, aktivitas, dan pengalaman.
- 3) Peserta didik menelaah dan merespons kejadian, aktivitas, dan pengalaman.
- 4) Catatan refleksi dapat berupa jurnal, diskusi, ataupun hasil karya.

4. *Assesment* (Penilaian)

Penilaian merupakan proses pengumpulan data yang beragam untuk memberikan gambaran pengetahuan tentang perkembangan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penilaian ini dapat digunakan pada akhir kegiatan pembelajaran untuk melihat seberapa besar kemajuan belajar peserta didik pada kegiatan belajar mengajar berikutnya. *modelling*. Dalam tahap ini, guru menyampaikan tujuan dan motivasi pada peserta didik. Guru akan menanamkan pola pikir pada peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Nurmaliyah & Pratama (2021, hlm. 489) kelebihan dan kekurangan

dari model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai berikut:

a. Kelebihan

Hal ini dapat menekankan aktivitas berpikir holistik fisik dan mental peserta didik. Daripada menghafal, bisa belajar melalui proses berdasarkan pengalaman kehidupan nyata. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pembelajaran model bukanlah tempat memperoleh informasi, melainkan tempat menguji data yang benar-benar ditemukan siswa, dan bahan yang akan digunakan ditentukan oleh peserta didik itu sendiri bukan oleh hasil

b. Kekurangan

Model pembelajaran CTL merupakan model pembelajaran yang gurunya bukan sebagai pusat informasi, sehingga guru dapat menerima pembelajaran lebih intensif. Tugas guru adalah memimpin kelas sebagai sebuah tim dan bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan baru bagi peserta didik. Peserta didik dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan pengalamannya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut pernyataan Febry ananda dalam Fauhah & Brillian (2021, hlm 326), hasil belajar adalah tingkat kemahiran yang dicapai seseorang atau siswa setelah ia mengalami suatu kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Beberapa metode penilaian yang umum digunakan meliputi ujian tertulis, proyek, presentasi, penugasan, praktikum, dan observasi.

Penilaian tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang lengkap mengenai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran pada pengetahuan akademis, melainkan juga mencakup aspek- aspek lain seperti pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran tentunya diharapkan adanya hasil dari proses belajar tersebut. Jihad mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung mencakup dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik yang didapat oleh seseorang dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Jenis-jenis hasil belajar digolongkan menjadi tiga golongan yaitu sebagai berikut:

- a. Kognitif, yaitu hasil belajar yang mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa yang meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, analitis, sintesis dan evaluasi.
- b. Afektif, yaitu hasil belajar yang mengacu pada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran yang meliputi menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri dan menjadi pola hidup
- c. Psikomotorik, yaitu hasil belajar yang mengacu pada kemampuan bertindak,

yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.³⁸ Berdasarkan pada pengertian diatas, maka diambil sebuah makna bahwa jenis hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun yang dijadikan indikator hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif (pengetahuan, pemahaman dan penerapan)

C. Indikator Hasil Belajar

Agar mengetahui peserta didik telah mengalami perubahan perilaku selama proses pembelajaran tentu perlu adanya suatu indikator sebagai tolak ukur sebesar apa hasil yang didapatkan peserta didik setelah mengalami kegiatan pembelajarn. Berikut adalah indikator hasil belajar yang di paparkan oleh Lasmana Aan:

a. Kognitif (ranah cipta) meliputi:

- 1) Pengamatan dengan indikator dapat menunjukkan perbandingan dan keterhubungan.
- 2) Ingatan, dengan indikator dapat menunjukkan kembali
- 3) Pemahaman, dengan indikator dapat menjelaskan dan mengartikan dengan bahasa sendiri.
- 4) Aplikasi/penerapan, adanya indikator memberikan contoh yang tepat.
- 5) Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti), kegiatan menguraikan dan mengklasifikasikan.
- 6) Sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dengan indikator mampu menghubungkan materi dan menjadikannya kesatuan

b. Afektif (ranah rasa), meliputi:

- 1) Penerimaan, dengan indikator dapat menunjukkan sikap menerima dan

menolak

- 2) Sambutan, dengan indikator kesediaan berpartisipasi dan memanfaatkan.
- 3) Apresiasi, (sikap menghargai), dengan indikator menganggap penting, bermanfaat, dan harmonis.
- 4) Internalisasi, (pendalaman), dengan indikator mengikuti, meyakini dan mengingkari.
- 5) Karakterisasi, (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.

c. Psikomotorik (ranah karsa) meliputi:

- 1) Keterampilan, bergerak dan bertindak dengan indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh.
- 2) Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal, dengan indikator kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimic, dan gerakan jasmani.

Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadipada kognisi atau segala yang berkaitan dengan otak serta intelektual. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi-ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga

tertinggi.

- b. Ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi yang hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah

Berdasarkan indikator hasil belajar yang telah dipaparkan diatas, dengan melihat indikator hasil belajar bahwa dalam hasil belajar diharuskan mengembangkan tiga ranah yang telah disebutkan diatas yaitu ranah kognitif, fektif, dan psikomotorik. Dengan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar dilihat dari tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif merupakan aspek pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan. Ranah afektif merupakan aspek perilaku dan sikap peserta didik. Dan yang terakhir merupakan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan dan kecakapan peserta didik.

D. Canva

1. Pengertian Canva

Media massa berasal dari bahasa latin yaitu media dalam arti penyampaian atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah alat yang berperan sebagai perantara atau contact person antara pemberi informasi dan penerima informasi dari Arsyad (2016, hlm. 3). AECT (*Association for Educational Communication and Technology*, 1979) dalam Suryan (2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa media massa adalah segala bentuk dan saluran yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu.

Canva merupakan aplikasi yang sangat populer untuk membuat berbagai media pembelajaran, terdapat berbagai template fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran canva juga bisa membuat berbagai jenis media seperti PPT, video animasi. Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022 hlm 110).

Pendapat lain dari Gagne dan Briggs dalam Hamid (2020, hlm. 4) menyatakan bahwa alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, disebut lingkungan belajar. Raaihanin Ramli (2021, hlm. 9) mengatakan bahwa media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Pendapat lain dari Wulandar (2022, hlm. 105) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Sementara itu, Mahardika menjelaskan dalam Tri Wulandari (2022, hlm. 105) bahwa lingkungan belajar merupakan wadah untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada penerima, agar pembelajaran yang terarah dan terencana dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta suasana belajar lingkungan dapat diciptakan. Mereka dapat mempromosikan dan memfasilitasi pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Aplikasi Canva ini juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Saat melaporkan dari akun atau situs web Canva yang menyediakan fitur atau penggunaan pendidikan dan

menyatakan bahwa Canva adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satusatunya platform desain yang dibutuhkan di kelasnya. Mengembangkan keterampilan kreatif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dikatakan Rainbow (2021, hlm.61). Dari sini dapat disimpulkan bahwa Canva mengharapkan siswa merasa nyaman saat belajar, karena Canva memiliki banyak hal untuk menyesuaikan karakter siswa mulai dari warna dan animasi yang menarik.

Aplikasi Canva ini juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Saat melaporkan dari akun atau situs web Canva yang menyediakan fitur atau penggunaan pendidikan dan menyatakan bahwa Canva adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satusatunya platform desain yang dibutuhkan di kelasnya. Mengembangkan keterampilan kreatif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dikatakan Rainbow (2021, hlm.61). Dari sini dapat disimpulkan bahwa Canva mengharapkan siswa merasa nyaman saat belajar, karena Canva memiliki banyak hal untuk menyesuaikan karakter siswa mulai dari warna dan animasi yang menarik.

Dilansir dari akun Canva atau online, Canva menawarkan fitur atau kegunaan pendidikan dan menyatakan bahwa Canva adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Gunakan pemikiran kreatif dan keterampilan kolaboratif untuk membuat pembelajaran visual dan komunikatif menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa topik untuk menjalin komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media belajar Canva

dapat memberikan pengaruh positif terhadap kelangsungan kegiatan belajar, karena mata pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan lingkungan belajar.

Canva memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan aktivitas, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lain dari proses pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru. (Triningsih 2021, hlm 130).

2. Kelebihan Dan Kekurangan Canva

Kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran . Menurut (Raaihani 2021, hlm. 13) diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki varian template desain grafis yang menarik
- b. Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*.
- c. Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru
- d. Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

Menurut (Garris Pelangi, 2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Aplikasi canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
- b. Aplikasi Canva memiliki template yang dapat di akses dengan biaya tertentu dan template yang dapat akses secara gratis. Namun sebagian

pengguna aplikasi Canva yang dapat merancang atau membuat media pembelajaran yang menarik mengandalkan kemampuan kreatifnya untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

3. Manfaat Canva bagi guru dan peserta didik

Menurut Garriss Pelangi (2020, hlm 88) Manfaat Canva bagi guru dan peserta didik memberikan ruang belajar bagi guru untuk melakukan pembelajaran melalui berdasarkan media pembelajaran. Ada banyak template yang tersedia di aplikasi Canva, antara lain: Templat Power Point, infografis, video pendidikan, dan banyak lagi. Menurut Garriss Pelangi (2020, hlm 88). Penggunaan template pada aplikasi Canva dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru. Kelebihan aplikasi Canva adalah memungkinkan membuat sesuatu yang kreatif dan menarik.

Canva memiliki berbagai manfaat bagi peserta didik, antara lain:

- 1. Kemudahan Penggunaan:** Canva memiliki antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, memudahkan siswa untuk membuat desain tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam.
- 2. Eksplorasi Kreativitas:** Peserta didik dapat mengekspresikan ide-ide dan kreativitas mereka melalui berbagai template yang dapat disesuaikan. Ini juga dapat membantu mereka dalam proyek sekolah yang memerlukan elemen visual.
- 3. Pendidikan Visual:** Menggunakan Canva dapat membantu siswa memahami prinsip desain grafis, seperti komposisi, warna, dan tipografi, yang penting dalam menyampaikan informasi secara visual.
- 4. Kolaborasi:** Canva memungkinkan kolaborasi dalam tim, di mana siswa

dapat bekerja bersama secara real-time dalam proyek desain, meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi.

5. **Aksesibilitas:** Dengan banyaknya template dan elemen desain yang tersedia, siswa dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah.

E. Peneliti Terdahulu

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Dasar, Yuris Nasri, Firman Firman., Desyandri, 2021) yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn* melalui metode ceramah atau konvensional dalam proses pembelajaran dan kemudian siswa tidak sepenuhnya terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk “mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran situasional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN 27 Sekolah Limau Asam”. Topik ini mengacu pada hubungan antara sebab dan akibat. (Sugiyono, 2010). Penelitian ini meliputi anak Kelas V SD Negeri 27 Lime Asam dan dicatat selama tahun ajaran 2020/2021.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut mendapat perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, pembelajaran berlangsung menurut model belajar mengajar, dan pada kelas kontrol, hanya metode pembelajaran tradisional yang tidak diterapkan. Setelah guru menyelesaikan pembelajaran, diberikan tes akhir kepada kedua sampel untuk menunjukkan hasil belajar kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyani Diah Kartikasari, 2020)

dalam penelitiannya yang berjudul, "Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Materi Perubahan Wujud Benda" Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *control group pretest posttest design* merupakan suatu jenis percobaan yang dianggap baik karena memenuhi syarat. Dalam suatu eksperimen, suatu persyaratan berarti adanya kelompok lain, yang tidak diketahui oleh pelaku eksperimen, yang juga menerima observasi. Kehadiran kelompok lain, yang disebut kelompok pembanding atau kontrol, memungkinkan kita untuk secara andal menentukan efek yang dicapai oleh pengobatan, dan jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif .

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Lalu Irwan Ansori¹, Abdul Kadir Jaelani, Lalu Hamdian Affand, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020" Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis Quasi Eksperimental *Design* dengan *desain Non equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas atau kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media video edukasi meliputi langkah-langkah yang menunjang keberhasilan dan prestasi belajar, termasuk langkah inkuiri (*discovery*).

Dalam hal ini adalah ekosistem kolam di lingkungan sekolah. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik yang menyusun ekosistem kolam. Hasil penemuan dan pengamatan objek dalam konteks tersebut menjadikan materi pembelajaran lebih mudah diakses karena peserta didik tidak

hanya didukung dengan objek nyata saja, tetapi juga dengan media video sebagai pelengkap pemahaman materi yang lebih luas sehingga dapat memahami.

Keempat penelitian yang dilakukan (Khairan Nilam ,2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Topik Energi Dan Perubahannya”. Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian ini dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang energi dan perubahannya tentang sumber dan bentuk energi melalui penerapan model model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 3 sebanyak 29 siswa, dengan komposisi perempuan 13 siswa dan laki-laki 16 siswa. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Sebelum menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 66,72 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menjadi 73,62 pada siklus 1 dan 81,72 pada siklus 2.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh (Buaton Hotdiana,2018) dalam penelitiannya yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Di Kelas V Sd Katolik Santo Ignatius Medan Tahun Pelajaran 2016-2017” penelitian ini merupakan Penelitian ini merupakan penelitian kegiatan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada

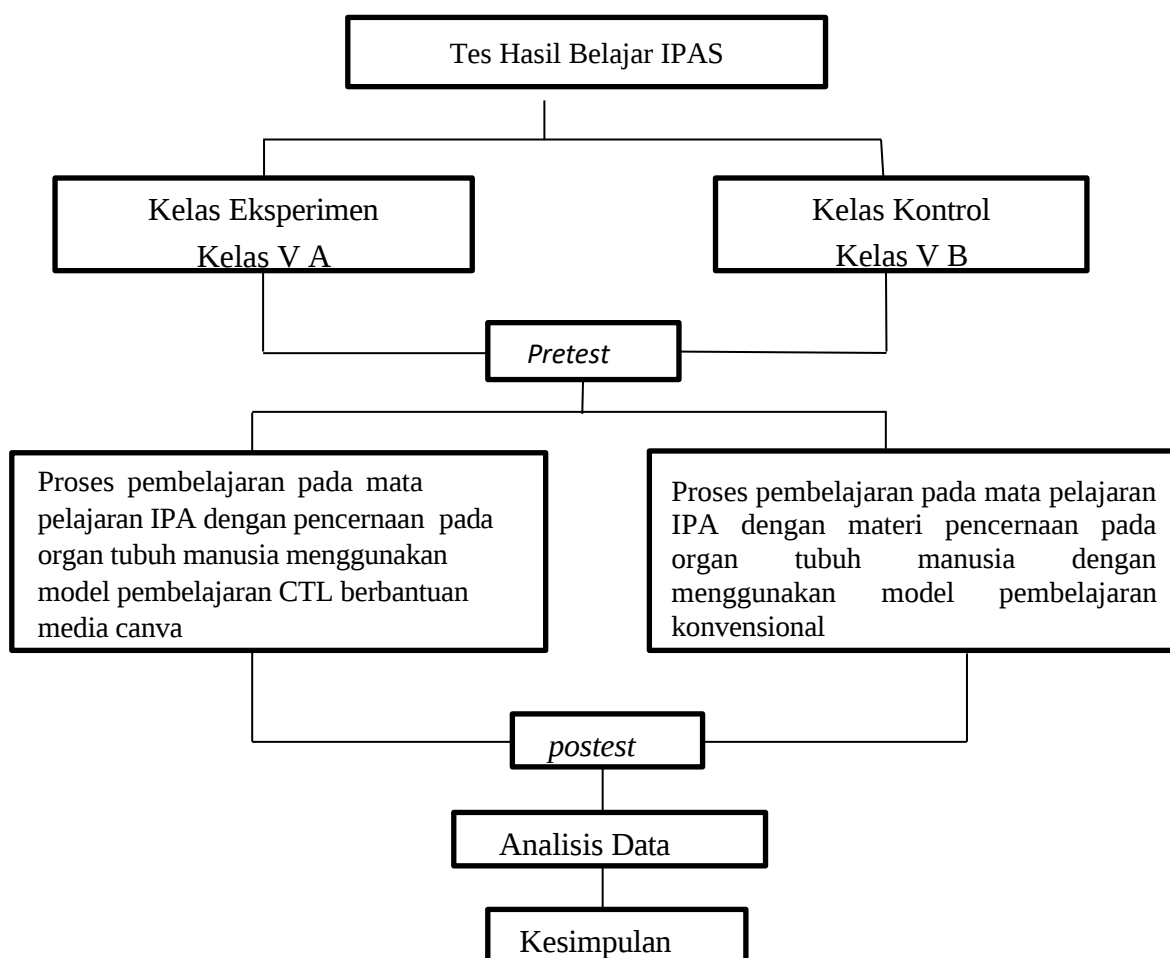
materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Cahaya; yaitu tentang peningkatan hasil belajar siswa SDN Katolik Santo Santo Sifat Ignatius Medan yang digunakan dalam pembelajaran untuk kelas V tahun 2016-2017.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh (Saputra Dwi Setia, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dengan Menemukan Sendiri (Inkuiri) Kelas V SDN Kalibegzi Kab. Semarang” penelitian ini merupakan minat siswa terhadap proses pembelajaran masih rendah, hasil belajar IPA masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. kurang begitu tertarik dengan proses pembelajaran, dan pendidik masih lebih memilih metode tradisional Karena Anda menggunakannya. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pengambilan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Kalibegzi yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan, sehingga berjumlah 4 siswa.

Instrumen yang digunakan berjumlah 4. jenis: bentuk tes, bentuk angket, dan bentuk observasi. Analisis data kuantitatif sebanyak siswa dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dengan menentukan ketuntasan (100%) pembelajaran klasikal siswa sebanyak siswa, dan data dikumpulkan sebelum siklus, siswa pada saat siklus I dan siklus II, dibandingkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model belajar mengajar (CTL) situasi melalui penemuan diri (inkuiri) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa Masuk. Pada siklus terakhir frekuensi minat siswa sebanyak siswa dengan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (9%), pada siklus I sebanyak 8 siswa (36%), pada siklus II sebanyak siswa sebanyak 16 orang (73 orang). %).

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (Dalam Sugiyono, 2013, hlm. 60) . Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran biasa. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah suatu bukti pernyataan yang dui terima kebenarannya tanpa adanya bukti. Menurut Hoy & Miskel (Dalam Sugiyono, 2013, hlm. 54). Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Linggar 02 lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini yang menjawab rumusan masalah kedua yaitu peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional dan menjawab rumusan masalah ketiga yaitu model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berefek besar terhadap hasil belajar.